

NINTENDO DS™

NTR-AMQP-FAH

MARIO VS. DONKEY KONG 2™

LA MARCHE DES MINI

MODE D'EMPLOI

(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTE ET LA SECURITE)

HANDLEIDING

(BEVAT BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSINFORMATIE)

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est con-forme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Thank you for selecting the MARIO VS. DONKEY KONG 2™: MARCH OF THE MINIS Game Card for Nintendo DS™ systems.

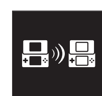
Merci d'avoir choisi MARIO VS. DONKEY KONG 2™: LA MARCHE DES MINI pour les consoles de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT : lisez attentivement les informations importantes sur la santé et la sécurité incluses dans ce mode d'emploi avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Des informations importantes sur la garantie et le service consommateurs se trouvent dans le dépliant de classification par âge, garantie du logiciel et coordonnées inclus avec ce logiciel. Conservez ces documents pour référence ultérieure.

BELANGRIJK: lees de gezondheids- en veiligheidsinformatie in deze handleiding zorgvuldig door voordat je het Nintendo DS-systeem, de Game Card, de spelcassette of het accessoire gebruikt. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. In de aparte folder 'Leeftijdsclassificatie, softwaregarantie en contactgegevens' vind je belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar deze documenten om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

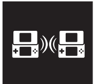
Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.

Deze Game Card werkt alleen met Nintendo DS-systemen.



CE JEU PERMET LE TELECHARGEMENT SANS FIL DE LA VERSION DEMO.

DIT SPEL BEVAT EEN DEMO DIE DRAADLOOS DOOR ANDEREN KAN WORDEN GEDOWNLOAD.



CE JEU PERMET L'ECHANGE DE DONNEES SANS FIL.

MET DIT SPEL KUNNEN SPELGEGEVENS DRAADLOOS WORDEN UITGEWISSELD.



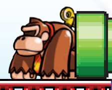
CONNEXION Wi-Fi NINTENDO
CE JEU EST CONÇU POUR ETRE UTILISE AVEC LA CONNEXION Wi-Fi NINTENDO.
NINTENDO Wi-Fi CONNECTION
DIT SPEL IS GESCHIKT VOOR DE NINTENDO Wi-Fi CONNECTION.



CONTENTS / SOMMAIRE



Sommaire

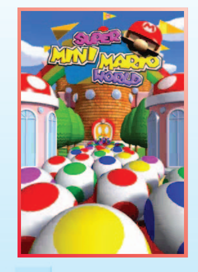


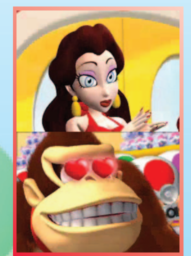
Dans ce mode d'emploi, l'écran supérieur est encadré en **bleu**, et l'écran tactile est encadré en **vert**.



Histoire

Les mini-Mario de la fabrique de jouets mini-Mario sont un succès sans précédent ! Leur vente a rapporté tellement d'argent que le directeur de la fabrique, Mario, a décidé d'ouvrir Super Mini Mario World, un parc d'attraction rempli de mini-jouets. Aujourd'hui, c'est l'ouverture du parc et la foule est venue assister en masse à l'inauguration.





Malheureusement...

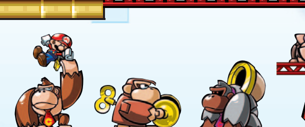
Donkey Kong a kidnappé Pauline, la ravissante invitée d'honneur, et la retient prisonnière sur le toit de l'immeuble !

Mario parviendra-t-il à stopper ce maudit singe et à sauver Pauline ?



Personnages







Singes robots

Ces singes mécaniques feront tout pour se mettre en travers du chemin de Mario.



Mini-Mario

Le plus grand succès de la fabrique de jouets mini-Mario.

Mario

Le directeur bien-aimé de la fabrique de jouets mini-Mario.



Pauline

La charmante amie de Mario.

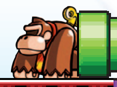


Donkey Kong

L'employé le plus poilu de la fabrique de jouets mini-Mario. Il a eu le coup de foudre pour Pauline dès qu'il l'a aperçue à la cérémonie d'inauguration. Evidemment, ce primate jaloux l'a enlevée et s'est enfui avec elle !



Avant de commencer



Vérifiez que votre console Nintendo DS™ est éteinte. Insérez la carte DS MARIO VS. DONKEY KONG 2™ : LA MARCHE DES MINI dans le port carte DS jusqu'à ce que vous entendiez un clic, puis allumez la console.

Lisez les informations affichées sur l'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** puis touchez l'écran tactile pour continuer.

ATTENTION - SANTE ET SECURITE

AVANT DE JOUER, LISEZ LE LIVRET DE PRECAUTIONS POUR DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR VOTRE SANTE ET SECURITE.

POUR OBTENIR UN EXEMPLAIRE SUPPLEMENTAIRE CORRESPONDANT A VOTRE REGION, CONNECTEZ-VOUS A L'ADRESSE SUIVANTE : www.nintendo.com/healthsafety/

Touchez l'écran tactile pour continuer.

Au **menu principal Nintendo DS**, touchez le panneau MARIO VS. DONKEY KONG 2 : LA MARCHE DES MINI ou appuyez sur le bouton A pour démarrer le jeu.

Mario vs. Donkey Kong 2 La marche des mini Nintendo

PICTOCHAT

Téléchargement DS

Aucune cartouche de jeu n'est insérée.

Si votre console Nintendo DS a été paramétrée en **mode automatique**, vous pouvez ignorer cette étape. Consultez le mode d'emploi de votre Nintendo DS pour plus de détails.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Nintendo DS. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si la console Nintendo DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu.

Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console Nintendo DS. Reportez-vous au mode d'emploi de la console Nintendo DS pour de plus amples informations.

Choix du mode

A l'**écran titre**, touchez la fenêtre du mode auquel vous voulez jouez. Touchez à nouveau pour commencer à jouer.

MODE JEU (page 14)

Progressez à travers les niveaux pour sauver Pauline.

MODE CONSTRUCTION (page 22)

Créez vos propres niveaux et échangez-les avec vos amis.



OPTIONS

Sélectionnez l'une des options suivantes pour modifier les réglages :

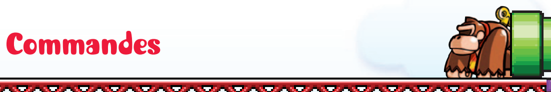
AUDIO	Modifier les paramètres audio et régler le volume.
GALERIE	Voir les images, les vidéos et les crédits.
NOM	Changer le nom utilisé dans le **mode construction**.
ENVOI DEMO	Envoyer une version démo vers une autre Nintendo DS (page 20).
TOUT EFFACER	Effacer toutes les données sauvegardées.
FONCTIONS NINTENDOWiFi.COM	Activer ou désactiver l'envoi de vos niveaux et statistiques de jeu sur le site NintendoWiFi.com. Vos niveaux peuvent également être sélectionnés par Nintendo et mis à la disposition des autres joueurs utilisant la CWF Nintendo.





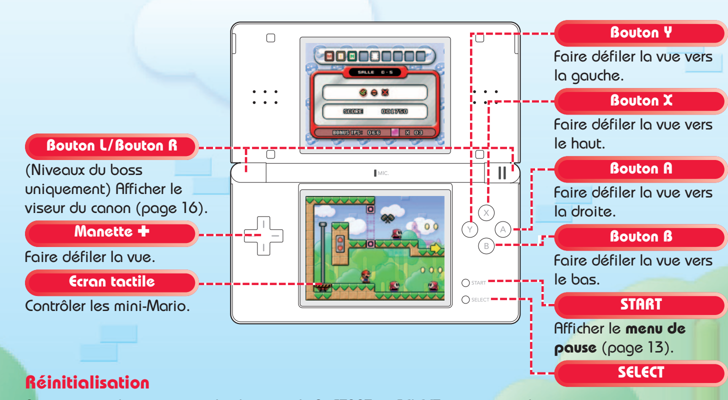


Commandes



Commandes de base

Dans ce jeu, vous contrôlez les mini-Mario en touchant simplement l'écran tactile avec votre stylet (pages 10 – 11).

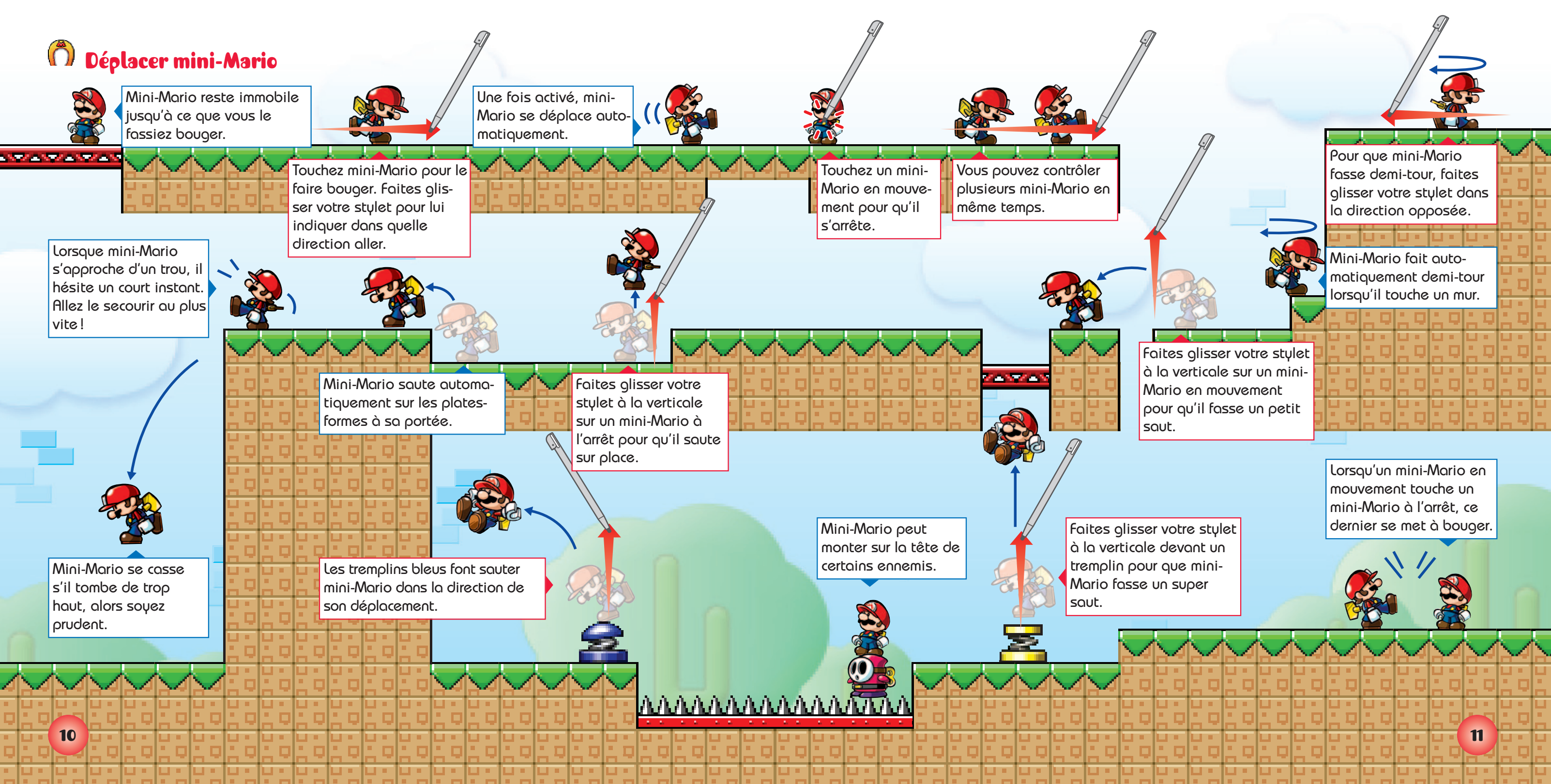


Réinitialisation

Appuyez simultanément sur les boutons L, R, START et SELECT pour réinitialiser le jeu. Attention, si vous faites ça en milieu de partie, votre progression sera perdue.

Mode veille

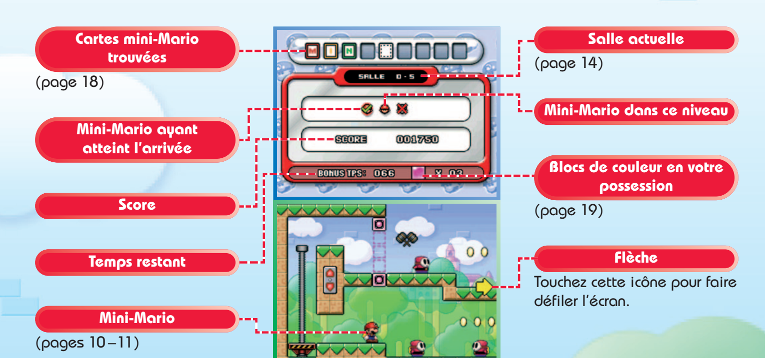
Fermez votre console Nintendo DS pour passer en **mode veille** et économiser l'énergie de la batterie. Il vous suffit de rouvrir la console pour quitter le **mode veille**.

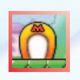

Déplacer mini-Mario
Mini-Mario reste immobile jusqu'à ce que vous le fassiez bouger.
Touchez mini-Mario pour le faire bouger. Faites glisser votre stylet pour lui indiquer dans quelle direction aller.
Une fois activé, mini-Mario se déplace automatiquement.
Touchez un mini-Mario en mouvement pour qu'il s'arrête.
Vous pouvez contrôler plusieurs mini-Mario en même temps.
Pour que mini-Mario fasse demi-tour, faites glisser votre stylet dans la direction opposée.
Mini-Mario fait automatiquement demi-tour lorsqu'il touche un mur.
Lorsque mini-Mario s'approche d'un trou, il hésite un court instant. Allez le secourir au plus vite !
Mini-Mario saute automatiquement sur les plates-formes à sa portée.
Faites glisser votre stylet à la verticale sur un mini-Mario à l'arrêt pour qu'il saute sur place.
Faites glisser votre stylet à la verticale sur un mini-Mario en mouvement pour qu'il fasse un petit saut.
Mini-Mario se casse s'il tombe de trop haut, alors soyez prudent.
Les tremplins bleus font sauter mini-Mario dans la direction de son déplacement.
Mini-Mario peut monter sur la tête de certains ennemis.
Faites glisser votre stylet à la verticale devant un tremplin pour que mini-Mario fasse un super saut.
Lorsqu'un mini-Mario en mouvement touche un mini-Mario à l'arrêt, ce dernier se met à bouger.
10
11




Ecran de jeu et objectifs

Ecran de jeu





Terminer un niveau



Utilisez le stylet pour diriger les mini-Mario vers la sortie du niveau. Au moins un mini-Mario doit atteindre l'arrivée avant la fin du temps imparti pour terminer le niveau. Vous obtiendrez un meilleur score si plusieurs mini-Mario forment une chaîne à l'arrivée (page 21). Si vous perdez tous vos mini-Mario, la partie est terminée.

Menu de pause

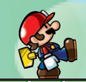


Appuyez sur START en cours de jeu pour interrompre la partie et accéder au **menu de pause**.

CONTINUER Reprendre la partie en cours.

REESSAYER Recommencer le niveau en cours.

QUITTER Arrêter la partie et retourner à l'**écran de choix du niveau** (page 15).











Comment jouer

Sélection du fichier

A l'**écran titre**, touchez MODE JEU pour accédez à l'**écran de sélection du fichier**. Pour commencer une nouvelle partie, touchez un fichier VIDE. La partie commence après la scène d'introduction. Touchez un fichier avec un numéro de salle pour continuer une partie sauvegardée.

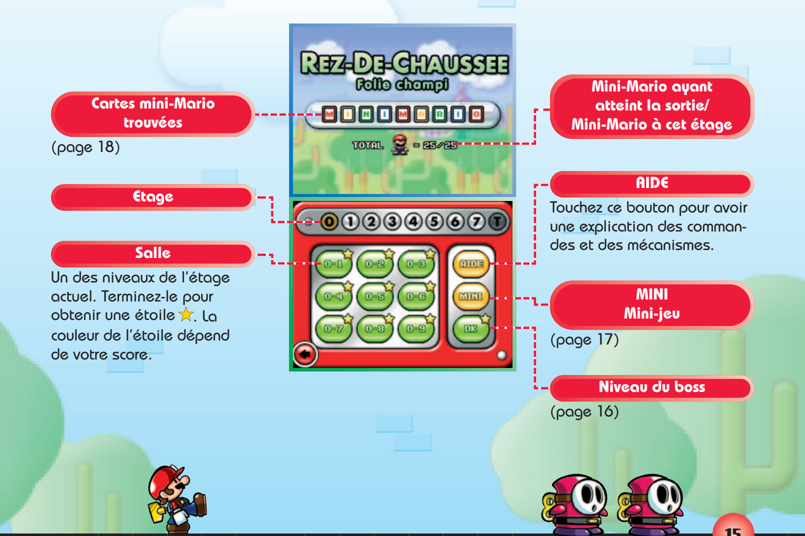


Sauvegarde

Les niveaux terminés ainsi que les mini-Mario sauvés sont sauvegardés automatiquement sur le fichier que vous avez sélectionné à l'**écran de sélection du fichier**.

Choix de l'étage et du niveau

Sélectionnez un fichier pour accéder à l'**écran de choix du niveau**. Choisissez l'étage puis le niveau dans lequel vous voulez jouer. Vous ne pouvez pas jouer dans les étages et les niveaux grisés. Chaque étage est constitué de neuf niveaux. Vous devez terminer un niveau pour débloquer le suivant. Terminer le niveau du boss vous donne accès à l'étage suivant. Vous pouvez refaire les niveaux déjà terminés aussi souvent que vous le voulez.



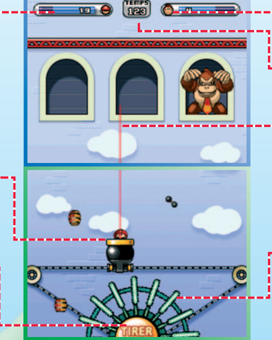



Niveaux spéciaux



Niveau du boss

Vous devez terminer les neuf niveaux d'un étage pour pouvoir accéder au niveau du boss. Dans ce niveau, vous dirigez un canon et devez tirer des mini-Mario sur DK jusqu'à ce que sa jauge de vie tombe à zéro. Si vous n'avez plus de temps ou que vous êtes à court de mini-Mario, la partie est terminée.



Mini-Mario restants

Le nombre de mini-Mario avec lequel vous commencez le combat correspond au nombre total de mini-Mario que vous avez sauvés dans les niveaux de cet étage (page 15).

Canon

Vous permet de tirer les mini-Mario.

Bouton TIRER

Touchez-le pour envoyer un mini-Mario.

Jauge de vie de DK

Temps restant

Viseur du canon

Appuyez sur le bouton L ou R pour afficher pendant un court instant la trajectoire de votre mini-Mario.

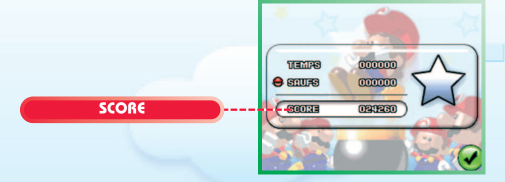
Manivelle

Faites glisser votre stylet pour orienter le canon vers la droite ou vers la gauche.

Terminer le niveau du boss

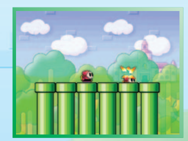
Vous devez terminer le niveau du boss pour accéder à l'étage suivant. L'**écran de score** vous permet de voir votre score ainsi que le type d'étoile que vous avez gagné. La couleur de l'étoile dépend de votre score.





Mini-jeu

Si vous trouvez toutes les cartes mini-Mario de l'étage, vous pouvez jouer à un mini-jeu. Touchez les Maskass qui sortent des tuyaux avec votre stylet ! Si vous touchez une bombe, vous perdez des points. Atteignez l'OBJECTIF indiqué avant la fin du temps imparti et il se passera sûrement un truc sympa…





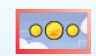






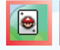

Objets et mécanismes





Petites pièces et grosses pièces

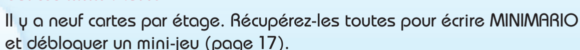
Chaque niveau contient un certain nombre de pièces. Les grosses pièces en valent 10 petites. Essayez de toutes les récupérer.







Cartes mini-Mario



Il y a neuf cartes par étage. Récupérez-les toutes pour écrire MINIMARIO et débloquer un mini-jeu (page 17).



Marteaux

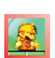
Attrapez-les et mini-Mario accélère tout en les agitant devant lui. Faites glisser votre stylet à la verticale sur mini-Mario pour qu'il les lâche.



Fleur de feu

Passez dessus pour transformer un mini-Mario en mini-Mario de feu capable de lancer des boules de feu pendant un court instant.





Mini-Mario doré

Faites passer le mini-Mario doré en dernier lors d'une arrivée en chaîne pour multiplier votre score (page 21).



Blocs de couleur

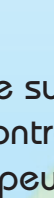
Touchez ces blocs pour les aspirer. Vous pouvez ensuite les placer partout où vous voyez des blocs en pointillés ⬚⬚⬚. Le nombre de blocs en votre possession est affiché sur l'écran supérieur (page 12).



Barre de propulsion

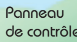
Faites sauter mini-Mario sur une barre de propulsion pour qu'il s'y agrippe. Ensuite, tournez la manivelle pour faire tournoyer votre mini-Mario. Faites glisser votre stylet à la verticale sur mini-Mario pendant qu'il tourne pour le propulser dans les airs.

Manivelle



Ascenseur

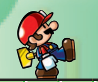
Mini-Mario s'arrête automatiquement quand il monte sur un ascenseur. Touchez les boutons du panneau de contrôle pour le faire monter ou descendre. Un ascenseur ne peut embarquer que deux mini-Mario à la fois.



Panneau de contrôle













Téléchargement DS

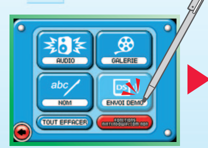


Envoyer une version démo

Avec le **mode envoi démo**, vous pouvez envoyer une version démo du jeu à vos amis. Veuillez lire les informations en page 32 avant de suivre les indications ci-dessous.

Joueur envoyant la démo (nécessite une carte de jeu) :

Sélectionnez ENVOI DEMO dans le **menu des options** pour accéder à l'**écran de confirmation**. Touchez ✓ pour envoyer la démo et attendez la fin du téléchargement.





Joueur recevant la démo (aucune carte de jeu requise) :

Quand le téléchargement est terminé, l'**écran titre** ci-contre s'affiche.

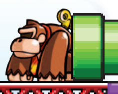


Jouer à la version démo

Une fois le téléchargement terminé, vous pouvez jouer à la version démo. La démo reste sur votre Nintendo DS même si vous activez le **mode veille**, mais s'efface lorsque vous éteignez la console.



Conseils



Examinez le niveau avant de commencer

Le compte à rebours ne démarre que lorsque vous aspirez des blocs de couleur ou que vous déplacez un mini-Mario. Avant de vous lancer, examinez le niveau sous tous les angles en faisant défiler l'écran à l'aide des flèches.

Refaites les niveaux encore et encore

Vous pouvez refaire les niveaux déjà terminés. Essayez de sauver tous les mini-Mario et de récupérer toutes les pièces et les cartes mini-Mario.



Le score et la couleur des étoiles ★

Pour obtenir un score élevé, vous devez sauver un maximum de mini-Mario en un minimum de temps. Ramasser des pièces et sauver un mini-Mario doré (page 19) augmente votre score, tout comme l'arrivée en chaîne et le bonus non-stop. Une chaîne est créée lorsque deux mini-Mario ou plus franchissent la porte d'arrivée à la suite. Le bonus non-stop est attribué lorsqu'un mini-Mario atteint l'arrivée sans s'être arrêté une seule fois. Les arrêts sur les ascenseurs ou autres mécanismes ne comptent pas. Si vous obtenez un score suffisamment élevé, vous gagnez une étoile (page 15).



Il y a trois types d'étoiles : bronze ★, argent ★, et or ★.





Mode construction

Menu du mode construction

Sélectionnez MODE CONSTRUCTION à l'**écran titre**, puis choisissez une option parmi celles proposées dans le menu ci-dessous.



JOUER
Essayer vos niveaux ou ceux créés par vos amis (page 23).

EDITER
Créer vos propres chefs-d'œuvre (page 24).

CWF NINTENDO
Echanger des niveaux avec vos amis ou télécharger de nouveaux niveaux via la connexion Wi-Fi Nintendo (page 28).

MULTI-CARTES
Echanger des niveaux avec vos amis via la communication sans fil DS (page 23).







JOUER



- Sélectionnez le niveau dans lequel vous voulez jouer en le touchant.

VOS NIVEAUX

Jouer dans les niveaux que vous avez créés.

NIVEAUX REÇUS

Jouer dans les niveaux que vos amis vous ont envoyés.

- Touchez un niveau pour l'essayer.



Changer d'écran
Touchez les flèches sur les côtés pour passer d'un écran à l'autre.

MULTI-CARTES



Pour échanger des niveaux, il vous faut deux consoles Nintendo DS et deux cartes de jeu MARIO VS. DONKEY KONG 2 : LA MARCHE DES MINI. Veuillez lire les informations en page 33 avant de suivre les indications ci-dessous.

Joueur envoyant le niveau :

Touchez ENVOYER, sélectionnez jusqu'à huit niveaux et attendez la fin du téléchargement.

Joueur recevant le niveau :

Touchez RECEVOIR NIVEAU, sélectionnez un fichier où sauvegarder le niveau et touchez RECEVOIR. Lorsqu'un message vous demandant si vous voulez recevoir des niveaux s'affiche, touchez ✓ et sélectionnez celui que vous voulez recevoir. Vous ne pouvez recevoir qu'un niveau à la fois. Retournez dans le **mode construction** pour essayer les niveaux que vous avez reçus.



EDITER

Touchez EDITER et suivez les indications ci-dessous pour créer vos propres niveaux.

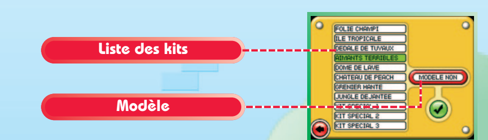
Sélectionner un fichier où sauvegarder votre niveau

Touchez le fichier dans lequel vous voulez sauvegarder votre futur niveau. Pour créer un nouveau niveau, touchez un fichier VIDE. Sélectionner un fichier avec un nom vous permet d'éditer un niveau sauvegardé. Touchez EFFACER pour effacer un niveau sauvegardé. Attention, un fichier effacé est définitivement perdu !



Sélectionner un kit de construction

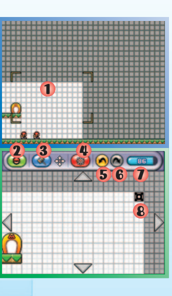
Avant de créer un nouveau niveau, vous devez choisir un kit de construction. Chaque kit correspond à un étage différent et contient des éléments spécifiques. Terminez un étage dans le **mode jeu** pour débloquer le kit de construction correspondant. Touchez le kit que vous voulez utiliser, activez ou non le modèle, puis touchez ✓ pour confirmer.



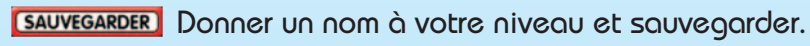


Editer un niveau

Sur l'**écran d'édition**, vous pouvez placer des éléments, des mécanismes et des personnages. Lorsque vous avez terminé, touchez le bouton rouge ou appuyez sur START.



1. **Vue d'ensemble**
2. **Menu de sélection :** sélectionnez et placez différents éléments, mécanismes et personnages.
3. **Menu d'édition :** utilisez les commandes suivantes pour agir sur les éléments que vous avez placés :
   - Effacer du niveau.
   - Déplacer dans le niveau.
   - Changer la direction d'un personnage.
   - Retourner à la disposition de départ.
4. **Menu de fin :** utilisez les commandes suivantes une fois votre niveau terminé :



   - SAUVEGARDER Donner un nom à votre niveau et sauvegarder.
   - ESSAYER Essayer le niveau actuel. Vous ne pouvez pas jouer dans un niveau ou le partager avant de l'avoir terminé en JEU TEST, alors n'oubliez pas de l'essayer.
   - QUITTER Quitter sans sauvegarder le niveau.
5. **Annuler :** annulez la dernière action.
6. **Restaurer :** restaurez la dernière action annulée.
7. **Jauge :** cette jauge se vide au fur et à mesure que vous placez des éléments, des mécanismes ou des personnages. Lorsqu'elle est vide, vous ne pouvez plus rien placer.
8. **Taille :** faites glisser cette icône pour modifier la taille du niveau.









Connexion Wi-Fi Nintendo

La connexion Wi-Fi Nintendo permet à de nombreux joueurs possédant MARIO VS. DONKEY KONG 2 : LA MARCHE DES MINI d'échanger des données grâce à Internet, même s'ils sont séparés par de grandes distances.

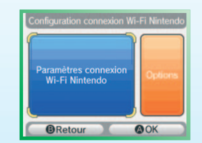
- Pour jouer à des jeux Nintendo DS sur Internet, vous devez tout d'abord paramétrer la connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre console Nintendo DS. Veuillez lire le mode d'emploi CWF Nintendo inclus avec ce jeu pour savoir comment paramétrer votre Nintendo DS.
- Pour terminer l'installation de la CWF Nintendo, vous aurez besoin d'un PC équipé d'un périphérique de réseau sans fil installé (comme un routeur sans fil) ainsi que d'une connexion Internet haut débit.
- Si votre PC n'est pas équipé d'un périphérique de réseau sans fil, vous aurez besoin d'un connecteur Wi-Fi USB Nintendo (vendu séparément). Veuillez consulter le mode d'emploi CWF Nintendo séparé pour plus d'informations.
- Jouer en ligne avec la connexion Wi-Fi Nintendo consomme plus d'énergie que les autres modes de jeu. Nous vous conseillons donc d'utiliser le câble d'alimentation pour éviter que votre console ne s'éteigne en cours de partie.
- Vous pouvez également jouer aux jeux compatibles CWF Nintendo grâce à des bornes d'accès Internet sélectionnées sans aucune installation additionnelle.
- Les conditions d'utilisation de la connexion Wi-Fi Nintendo sont décrites dans le mode d'emploi séparé de la connexion Wi-Fi Nintendo et sur le site Internet support.nintendo.com

Veuillez noter que votre console Nintendo DS s'éteint et qu'elle doit être redémarrée à chaque fois que vous modifiez les paramètres de la connexion Wi-Fi Nintendo.

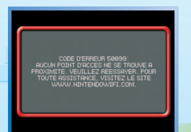
Pour plus d'informations sur la CWF Nintendo, les paramétrages de la Nintendo DS ou une liste des bornes d'accès sélectionnées, visitez le site support.nintendo.com

 Configurer la connexion Wi-Fi Nintendo

Vous devez établir une connexion internet sans fil pour pouvoir utiliser la connexion Wi-Fi Nintendo. Sélectionnez CONFIG. CWF NINTENDO dans le **menu de la CWF Nintendo** pour accéder à la configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo. Veuillez consulter le mode d'emploi CWF Nintendo inclus avec ce jeu pour plus d'informations.



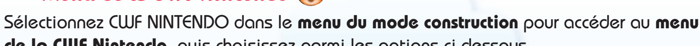
- Si vous ne parvenez pas à vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo, vous verrez un message et un code d'erreur. Pour en savoir plus, consultez le mode d'emploi CWF Nintendo inclus avec ce jeu.







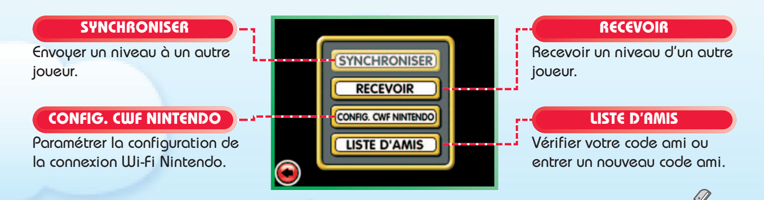




Menu de la CWF Nintendo

Sélectionnez CWF NINTENDO dans le **menu du mode construction** pour accéder au **menu de la CWF Nintendo**, puis choisissez parmi les options ci-dessous.

- La connexion Wi-Fi Nintendo considère votre carte DS et votre Nintendo DS comme un ensemble. Veuillez consulter le mode d'emploi CWF Nintendo inclus avec ce jeu pour plus d'informations.



SYNCHRONISER
Envoyer un niveau à un autre joueur.

CONFIG. CWF NINTENDO
Paramétrer la configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo.

RECEVOIR
Recevoir un niveau d'un autre joueur.

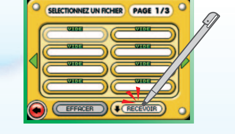
LISTE D'AMIS
Vérifier votre code ami ou entrer un nouveau code ami.

SYNCHRONISER

Cette option vous permet d'envoyer des niveaux via la connexion Wi-Fi Nintendo. Sélectionnez les niveaux que vous voulez envoyer, puis touchez SYNCHRONISER. Touchez ✅ pour confirmer votre choix et rendre vos niveaux disponibles pour vos amis.

Pour protéger votre vie privée, ne donnez pas d'informations personnelles comme votre nom, numéro de téléphone, date de naissance, âge, adresse postale ou électronique lorsque vous communiquez avec d'autres personnes.

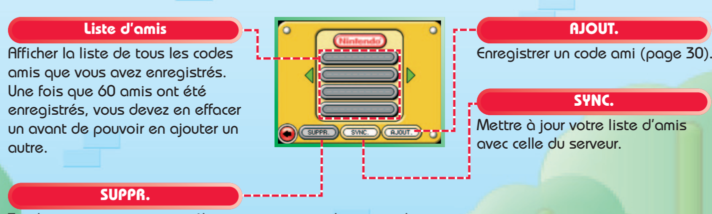
RECEVOIR



Cette option vous permet de recevoir des niveaux créés par un autre joueur. Sélectionnez un fichier où sauvegarder le niveau, puis touchez RECEVOIR pour vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo. Choisissez la page que vous voulez voir puis le niveau que vous voulez télécharger. Vous pouvez essayer les niveaux reçus dans le **mode construction** (page 22). Pour recevoir le niveau d'un ami, vous devez avoir enregistré son code ami (page 30).

LISTE D'AMIS

Cette option vous permet de vérifier votre code ami ou d'enregistrer un code ami que vous avez reçu. Votre code ami est un numéro à 12 chiffres généré automatiquement lorsque vous vous connectez pour la première fois à la connexion Wi-Fi Nintendo. Une fois que vous avez enregistré le code ami d'un autre joueur, vous pouvez télécharger les niveaux qu'il a créés et synchronisés.



Liste d'amis
Afficher la liste de tous les codes amis que vous avez enregistrés. Une fois que 60 amis ont été enregistrés, vous devez en effacer un avant de pouvoir en ajouter un autre.

AJOUT.
Enregistrer un code ami (page 30).

SYNC.
Mettre à jour votre liste d'amis avec celle du serveur.

SUPPR.
Touchez cette option puis sélectionnez un nom dans votre liste d'amis pour effacer un code ami. Attention, les données effacées sont définitivement perdues.

Enregistrer un code ami

Pour enregistrer manuellement un code ami, touchez le bouton AJOUT. dans le **menu de la liste d'amis**, puis entrez le nom et le code ami de la personne que vous voulez enregistrer. Votre code ami est affiché sur l'écran supérieur dans le **menu de la liste d'amis**.





Pour que votre ami puisse accéder à vos niveaux et pour mettre à jour ses informations personnelles, vous devez tous deux vous connecter à la CWF Nintendo et synchroniser vos niveaux. Si vous voyez sur l'écran supérieur le message CET AMI NE S'EST PAS ENCORE CONNECTE A LA CWF NINTENDO ET N'A PAS ENCORE REÇU DE CODE AMI, vous devrez attendre qu'il synchronise ses niveaux. Il vous faudra ensuite vous connecter à la CWF Nintendo et synchroniser vos niveaux pour mettre à jour son statut. Plusieurs connexions peuvent être nécessaires avant que vos deux statuts ne soient mis à jour, alors ne vous découragez pas ! Une fois que vous avez synchronisé vos niveaux et que vous voyez le message VOUS N'AVEZ PAS ENTRE DE CODE AMI POUR CE JOUEUR ou un code ami à 12 chiffres, chacun d'entre vous devrait pouvoir accéder aux niveaux de l'autre.

- Lorsque vous vous connectez au serveur, le nom que vous aviez entré pour un code ami est remplacé par le surnom que cette personne a entré sur le serveur.

Se faire des amis

Lorsque vous échangez des niveaux avec un autre joueur via la communication sans fil DS, cette personne est ajoutée à votre liste d'amis. Vous pouvez sauvegarder les informations de cet ami même si vous avez engagé une communication sans fil sans avoir de code ami.



Communication sans fil DS (jeu une carte)



Instructions sur le jeu une carte.

Equipement nécessaire

Nintendo DS . . . . 1 par joueur

Cartes DS MARIO VS. DONKEY KONG 2 : LA MARCHE DES MINI 1

Connexion

Console hôte :

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes avant d'insérer la carte DS.

*2. Mettez la console sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.*

3. Touchez le panneau MARIO VS. DONKEY KONG 2 : LA MARCHE DES MINI.

4. Suivez les instructions de la page 20.

Console cliente :

*1. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.*

*NOTE : Vérifiez que le **mode de démarrage** de votre console est en MODE MANUEL. Pour savoir comment régler le **mode de démarrage**, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.*

*2. Touchez le panneau TELECHARGEMENT DS. L'**écran de sélection du jeu** s'affiche.*

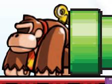
3. Touchez le panneau MARIO VS. DONKEY KONG 2 : LA MARCHE DES MINI.

4. Un message de confirmation apparaît. Touchez OUI pour télécharger les données du jeu depuis la console hôte.

5. Suivez les instructions de la page 20.



Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)



Instructions sur le jeu multi-cartes.

Equipement nécessaire

Nintendo DS . . . . 1 par joueur

Cartes DS MARIO VS. DONKEY KONG 2 : LA MARCHE DES MINI . . . . 1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.

*2. Mettez les consoles sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.*

3. Touchez le panneau MARIO VS. DONKEY KONG 2 : LA MARCHE DES MINI.

4. Suivez les instructions de la page 23.

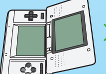
Précautions à suivre

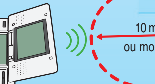
Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

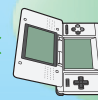
*L'icône à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'**écran de jeu**.*

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

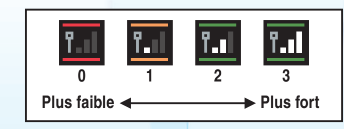
N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.







Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués ci-dessous, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.



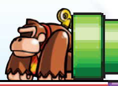
Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.

Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- *Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.*
- *Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.*
- *Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.*
- *Evitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.*
- *Evitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.*



Notes





Nintendo®